



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

UMA EXPERIÊNCIA ÓTIMA: O FLOW NA SALA DE AULA

Lucyene Lopes da Silva Todesco Nunes

Mestre em Administração
Doutoranda em Engenharia e Gestão do Conhecimento na Universidade Federal de Santa Catarina
Professora no Instituto Federal Catarinense
lucyenen@gmail.com

Cleverson Tabajara Vianna

Mestre em Administração
Doutorando em Engenharia e Gestão do Conhecimento na Universidade Federal de Santa Catarina
tabajara@ifsc.edu.br

Fernando Alvaro Ostuni Gauthier

Doutor em Engenharia de Produção
Professor na Universidade Federal de Santa Catarina
gauthier@egc.ufsc.br

Marcio Vieira de Souza

Doutor em Engenharia de Produção
Professor na Universidade Federal de Santa Catarina
marciovieiradesouza@gmail.com



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

RESUMO

Flow é o sentido amplo de estar bem consigo, geralmente aplicável no contexto das artes, nos esportes e em jogos. Sendo possível o estado de Flow em sala de aula, pergunta-se quais fatores o tornam possível? Este artigo indo adiante das metodologias convencionais de preparação de aulas, volta-se para verificar como a Teoria do Flow contribui para uma experiência ótima no aprendizado. O objetivo deste artigo é destacar a Teoria do fluxo de Mihaly, dialogando com os autores e com novos conceitos, como Blended Learning, Ubiquitous Learning and Gamification e através da aplicação de um survey, evidenciar as características que os estudantes apresentam quando estão em aulas que gostam. Além da pesquisa bibliográfica, aplicou-se um Survey aos estudantes do curso técnico (15-17 anos). Como resultados da pesquisa, observou-se que o envolvimento e a imersão são essenciais para uma experiência de aprendizagem relevante. É possível o estado de flow durante as atividades de aprendizado em sala de aula em suas várias características, Ubiquitous Learning and Gamification.

Palavras-chaves: teoria do Flow. experiência ótima. Aula. tecnologias educacionais emergentes.



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

EXCELENCY IN EXPERIENCE: THE FLOW IN THE CLASSROOM

ABSTRACT

Flow is the broad sense of being well with you, generally applicable in the context of the arts, sports and games. Flow state in the classroom: which factors make it possible? This article, which goes beyond the conventional methodologies of class preparation, and turns to see how the Flow Theory contributes to an optimal learning experience. The objective of this article is to highlight the Mihaly flow theory, dialoguing with the authors and with new concepts such as Blended Learning, Ubiquitous Learning and Gamification and through the application of a survey, to highlight the characteristics that the students present when they are in classes that like. In addition to the bibliographic research, a Survey was applied to technical students (15-17 years). As research results, it was observed that wrapping and immersion are essential for a relevant learning experience. It is possible to state the flow during classroom learning activities in its various characteristics., Ubiquitous Learning and Gamification. In addition to the bibliographic research, a Survey was applied to technical students (15-17 years). As research results, it was observed that wrapping and immersion are essential for a relevant learning experience.

Keywords: *Flow Theory, Optimal Experience, Classroom, Emerging Educational Technologies.*



1 INTRODUÇÃO

A linguagem, a comunicação e o aprendizado estão correlatos a aspectos subjetivos (linguagem, mediação, etc.) e objetivos (ambiente, metodologia, interesses, etc.) e neste tema autores consagrados apresentam conceitos já sedimentados tanto a nível do indivíduo como em corporações (Jung, 1981; Senge, 1992; Vigotsky, 1962).

Quando as pessoas estão realmente envolvidas em qualquer atividade, tudo “flui” e algo que parecia insignificante gera concentração e absorção total dos envolvidos. O esporte, a dança e muitas atividades quando há “*Flow*” sofrem intensas transformações e evoluções pelo empenho, pelo gosto, pelo esforço que gera fortes sentimentos individuais.

Uma aula em *Flow* representa uma forte participação e imersão no que está acontecendo. A atividade “aula” pode ser para alguns gratificante e para outros um tédio. Embora do ponto de vista objetivo, a “aula” seja a mesma para todos os participantes, a sensação é diferente variando de indivíduo para indivíduo.

Schmidt (2010) estabelece *Flow* “como um estado de experiência ótimo com total absorção na tarefa sendo executada; uma mescla de ações e atenção no qual o indivíduo perde até a noção de tempo e de si mesmo” (p. 605, tradução nossa).

Ressalta-se aqui o aspecto do envolvimento de outras tecnologias e conceitos, como a Gamificação, o *Blended Learning*, e o *Ubiquitous Learning*, que podem transformar completamente o aprendizado proposto numa aula, promovendo experiência interessante, desafiadora e cativante. Estes três termos são explicitados ao final da próxima seção.

A Psicologia da Experiência Ótima esboça sua teoria de que as pessoas são mais felizes em um estado de *Flow*. Nesta condição, as pessoas estão envolvidas em uma atividade onde qualquer outra coisa parece ser insignificante. As pessoas, em *Flow*, estão completamente concentradas ou absorvidas com a tarefa ou atividade em execução (Csikszentmihalyi, 1990).

Csikszentmihalyi (1990) conceitua o *Flow*, como resultado de sua pesquisa cujo tema central era a pergunta “O que é diversão?”. Estuda pessoas que desenvolviam atividades de diversão, mesmo quando não eram recompensados com dinheiro ou fama. Sua principal motivação era a qualidade da experiência que a atividade proporcionava. Esta experiência ótima não era decorrente de relaxamentos, efeito de drogas ou álcool, ou mesmo com extravagâncias ou objetos de consumo de alto desejo. A atividade consistia, geralmente, em algo difícil, arriscado, ou até mesmo doloroso, onde se exigia ultrapassar a capacidade da pessoa. Proporcionava-se um desafio extra para as suas capacidades, e envolvia alguma descoberta ou novidade (Wright, 2008).



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

Egbert (2003) afirmou que a teoria do *Flow* ainda não tinha sido testada na área da aprendizagem de línguas estrangeiras. O objetivo do presente estudo está na investigação de trabalhos que relacionam a teoria do *Flow* e a atividade aula, o que nos leva à pergunta: Quais fatores predominantes podem contribuir para que a sala de aula venha a constituir-se em uma experiência de *Flow*? A revisão foi através do portal de periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), descreve-se na seção da metodologia, além do experimento através de um *Survey*.

Com o objetivo de destacar a teoria *Flow*, de Mihaly, são apresentados os conceitos da teoria *Flow*, um breve resumo da revisão integrativa efetuada. Volta-se então diretamente para relação *Flow* e a atividade “aula”, dialogando com os diversos autores. Busca-se evidenciar as características que os estudantes apresentam quando estão em aulas que gostam. Ou seja, realizam em sala de aula, uma atividade em *Flow*. Estas características são obtidas através de um *survey* com os alunos.

2 FLOW E AS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS EMERGENTES

Mihaly Csikszentmihalyi contribuiu com um trabalho pioneiro para a nossa compreensão da felicidade, a criatividade, a realização humana e a noção de "*Flow*" - um estado de maior foco e imersão em atividades como arte, jogo e trabalho.

Aplicado em diversas áreas, *Flow* é um conceito da psicologia positiva. É o estado mental de operação em que uma pessoa que exerça uma atividade está totalmente imerso em um sentimento de foco energizado, envolvimento pleno e gozo no processo da atividade (Csikszentmihalyi, 1990).

Nas entrevistas de Mihaly com monges, alpinistas e cientistas, conseguiu identificar alguns itens em comum que indicam o que é estar em estado de *Flow*. Esses fatores e experiências não têm necessariamente de estar no lugar onde o *Flow* acontece, mas provavelmente alguns serão experimentados:

1. Compreende o que deseja alcançar: foco e concentração;
2. É capaz de concentrar-se por um longo período de tempo;
3. A autoconsciência desaparece, e a pessoa se sente mais forte do que de costume;
4. Constata que o tempo passa rapidamente;
5. Recebe o feedback direto e imediato;
6. Experimenta um equilíbrio entre os níveis de habilidades e o desafio;
7. Tem uma sensação de controle pessoal sobre a situação;
8. Sente-se que a atividade é intrinsecamente gratificante;
9. Falta de consciência das necessidades corporais;



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo
10. É completamente absorvido na própria atividade.

Com três condições para pessoa alcançar o estado de *Flow*, Mihaly ainda afirma que sem disciplina não se chega ao *Flow*. As três condições devem estar presentes se a pessoa quiser entrar em *Flow*: metas, equilíbrio e *feedback*.

Nas metas é importante adicionar na estrutura a motivação para o que está fazendo. Elas devem ser desafiadoras e realizáveis. Devem ser claras e deve-se saber exatamente onde quer chegar. A pessoa precisa ter foco e certeza no que se está trabalhando para o alcance do objetivo proposto nas metas.

Para um bom equilíbrio, a habilidade e o desafio enfrentado da pessoa, devem ser proporcionais. Desta forma realiza-se a tarefa no estado de *Flow*. Se uma delas pesar mais fortemente do que a outra, o *Flow*, provavelmente, não ocorrerá.

Na terceira e última condição o *feedback* deve ser claro e imediato. Para fazer alterações e melhorar o desempenho. Tem-se comentários de outras pessoas, ou a da própria consciência, de que se tem progresso com a tarefa.

A qualidade da experiência do *Flow* é caracterizada por intenso foco, eficiência cognitiva, um equilíbrio percebido habilidades de desafio, *feedback* imediato, a fusão de ação e consciência, um senso de controle, o gozo, a opinião de que o tempo passa depressa, os objetivos de tarefas claramente definidos e um falta de auto-consciência (Guan, 2013).

Devido à experiência de alegria e satisfação na aprendizagem, os estudantes vão continuar a repetir para completar tarefas, e seu motivo de aprendizagem será mais forte e vai colocar em mais tempo, dispostos a desafiar as tarefas mais difíceis (Guan, 2013).

Everett e Raven (2015) afirmam que é importante não apenas entender a forma como os estudantes aprendem, mas que é dependente de seus sentimentos, interesses e estado de espírito o que eles trazem em um ambiente de aprendizado.

Novos conceitos emergem na área educacional, como o *ubiquitous learning* (geralmente associado aos dispositivos móveis, e se refere a aprender a qualquer tempo em qualquer lugar) e o *blended learning* (um misto de técnicas aplicadas ao ensino semipresencial). É mister que em novas pesquisas se possa evidenciar as relações entre estes novos conceitos e o *Flow*, permitindo que estas novas propostas possam proporcionar satisfação no aprendizado.

Pode-se caracterizar o ambiente ubíquo de aprendizagem, como um ambiente em que as oportunidades de aprendizado surgem a todo instante, mediadas pela computação. Para Cope,



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

Kalantzis, McCarthy, Vojak e Kline (2011) “vivemos um momento de mudanças sócio-tecnológicas. Em algumas áreas da vida social, as mudanças são tão profundas que são consideradas disruptivas” (p. 91). Os mesmos autores se referem à presença ubíqua da tecnologia em nossas vidas e a seguir afirmam sobre os novos ambientes proporcionados pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), unindo o “estado da arte” da computação com a pedagogia: “acreditamos que isto será um passo revolucionário na educação” (Cope et al., 2011, p. 91, tradução nossa).

Blended Learning é uma abordagem de ensino que combina métodos “cara a cara” com atividades mediada por computador para formar uma abordagem instrucional integrada. (Rogier, Veer, Benvenuti & Consiglio, 2014, p. 98, tradução nossa). O *Blended Learning*, os materiais digitais não são meros complementos e sim materiais interativos a serem utilizados durante a atividade de aprendizado. Termos como “*blended*”, “*hybrid*” e “*mixed-mode*” são utilizados como sinônimos, não existindo uma clara diferenciação entre eles.

O outro aspecto é a Gameficação o qual segundo Seaborn e Fels (2015), chama a atenção de acadêmicos, e profissionais em domínios tão diversos como educação, estudos de informação, interação homem-computador e saúde. Embora com conceitos, significados e usos ainda contraditórios é inegável sua atuação como instrumento de aprendizado.

Ainda assim, o termo permanece atolado em diversos significados e usos contraditórios, enquanto o conceito enfrenta a divisão em seu valor acadêmico, subdesenvolvidos fundamentos teóricos e uma escassez de diretrizes para aplicação.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 CLASSIFICAÇÃO METODOLÓGICA

O trabalho relatou uma pesquisa exploratória a qual teve, o objetivo permitiu maior delimitação do problema, com vistas a torná-lo mais explícito em novas pesquisas que ocorrerão. Segundo Gil (2010) essas pesquisas envolvem levantamento bibliográfico como também análise de exemplos que fortaleçam a compreensão.

Na aplicação do experimento, a classificação metodológica da atividade a coloca como uma pesquisa básica, servindo de base para outras pesquisas bem como para ações em classe. Sua abordagem foi qualitativa com a coleta de dados, interpretação de fenômenos e atribuição de significados (Gil, 2008; Lakatos & Marconi, 2003).



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

Quanto aos objetivos foi descritiva e explicativa, ao registrar e descrever o ocorrido e buscando identificar os fatores concorrentes ao fenômeno observado. “Aprofunda o conhecimento da realidade porque explica a razão, o porquê das coisas.” (Gil, 2010, p. 28).

Valeu-se de procedimentos documentais, bibliográficos e de levantamento (*Survey*), tratando-se de um estudo de caso: “O estudo de caso consiste em coletar e analisar informações sobre determinado indivíduo, um grupo ou comunidade” (Vianna, 2013, p.1).

3.2 METODOLOGIA DO EXPERIMENTO - SURVEY

Para a obtenção das percepções dos alunos sobre o estado de flow em sala de aula elaborou-se um questionário com as características do estado apresentadas na bibliografia. Pediu-se aos alunos, que ao responder, tivessem em mente aquela disciplina/aula que mais gostavam e se sentiam bem, por ser este um indicador do estado de *Flow*.

O survey foi através de questionário aos alunos do curso técnico em informática (ensino médio), durante o mês de maio de 2017. O questionário foi apresentado em meio eletrônico, valendo-se de escala LIKERT para a avaliação de cada elemento. Foram também estabelecidas questões descritivas, com o intuito de ao dar voz aos entrevistados, enriquecer as respostas através de uma análise qualitativa mais apurada.

Estes alunos estão na faixa de 16 a 17 anos com o sexo feminino representando cerca de 1/3 dos alunos.

Foram aplicados quase 60 questionários, respondidos espontaneamente e sem identificação, obteve-se 45 respostas válidas, sobre as quais se aplicou a preparação, tabulação e análise dos dados.

Optou-se por detalhar a metodologia juntamente com a descrição dos achados, visando assim dar maior compreensão aos achados, o que se apresenta na seção 4.

4 EXPERIÊNCIA ÓTIMA EM SALA DE AULA

O presente estudo valeu-se da aplicação de um *Survey*, para estudantes do ensino técnico integrado ao ensino médio em uma instituição federal de educação, ciência e tecnologia. A totalidade dos estudantes é de 813, sendo 305 estudantes dos cursos técnico integrado em hospedagem e informática.

Foram obtidas 59 respostas de estudantes do curso técnico em informática integrado ao ensino médio, com idades entre 16 e 17 anos e a proporção entre homens e mulheres é



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

praticamente de 2:1. O preenchimento era espontâneo e ocorreu no mês de maio/2017. Foram ainda rejeitadas 14 respostas por estarem incompletas, totalizando 45 respostas completas. A seguir detalhou-se o (I) locus, o (II) fenômeno observado, (III) amostra, ou seja o público respondente, e as (IV) medidas utilizadas e (V) os dados primários após tabulação, com os detalhes a seguir:

Tabela 1 – Resumo da amostra.

Intervalo	Faixa Etária em anos completos			Sexo		Nível
	15	16	17	Feminino	Masculino	Técnico
Quantidade	9	27	9	14	31	45
Porcentagem	20,00%	60,00%	20,00%	31,11	68,89%	100%

Fonte: Dados primários do questionário tabulados pelos autores.

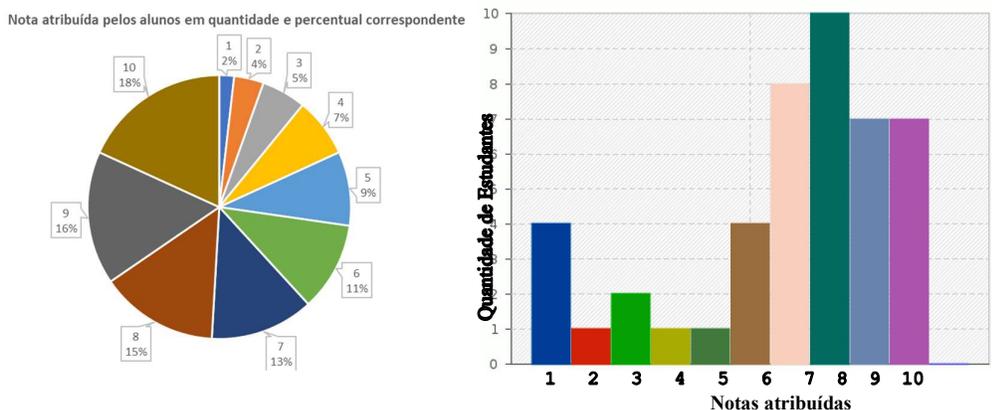
- i. **Locus:** Trata-se de uma Instituição Federal, onde estudantes e professores não utilizam ou conhecem o conceito de *Flow*. Nesta instituição, localizada na cidade de XXXX (nome subtraído para não identificar os autores), com 26.613 habitantes, possui os vários níveis da educação. Nos cursos técnico integrado ao ensino médio e no ensino superior totaliza 813 estudantes, sendo 305 no nível técnico integrado. A pesquisa foi espontânea, onde o estudante poderia apresentar seu ponto de vista com isenção tanto para criticar como elogiar.
- ii. **A amostra / Público respondente:** A pesquisa não exigiu identificação e não era obrigatória, de forma que embora 59 tenham preenchido o questionário, 45 foram considerados válidos, por terem sido completados adequadamente.
- iii. **Fenômeno observado:** Foram aplicadas as perguntas que se referiam ao *Flow*. Neste caso foi solicitado a cada estudante que recordasse da aula que mais gostava e que se sentia bem, então foram apresentadas as perguntas, sempre tendo em mente esta aula.
- iv. **Medidas da Avaliação:** Por se tratar de um ambiente educacional onde estudantes e professores se utilizam de notas para avaliar desempenhos, pediu-se que cada pergunta fosse avaliada com uma nota de 1 a 10, correspondente à pontuação mínima e máxima de cada quesito.
- v. **Os dados** informados de cada estudante através dos questionários, foram agrupados em uma tabela de frequências (Tabela 2). Contabilizaram-se as notas em cada pergunta (P1 a P10). A seguir foram calculados os percentuais correspondentes a cada nota e então elaborados gráficos que facilitam a percepção dos resultados obtidos.

A primeira pergunta (P1) se refere à capacidade de concentração por longos períodos, à atenção voltada para aula. A comparação é feita com games onde geralmente os adolescentes sequer querem sair para atender necessidades fisiológicas.

A resposta foi para os entrevistadores uma grata surpresa ao tabular as respostas e verificar que 29 estudantes em 45, correspondente a 64,44% deram as notas extremas (8, 9 e 10) e sentem-se concentrados e motivados em uma aula.

Na segunda pergunta (P2), um ponto positivo também é o que se refere aos estudantes tendo foco e concentração e buscando alcançar o conhecimento desejado. Neste tópico, pode-se observar, conforme Figura 1, pelas notas atribuídas que as notas 5 e acima, totalizam mais de 93,3% dos estudantes (42), com apenas três considerando o contrário.

Figura 1 – Foco e concentração dos estudantes. Figura 2 – Se sente seguro.



Fonte: Dados primários do questionário tabulados pelos autores.

Na pergunta seguinte (P3), está ligada diretamente o conceito de *Flow*, onde o envolvimento do estudante é muito forte, fazendo com que se “desligue” por instantes das demais distrações ou atividades, conforme Figura 4. Da mesma forma pode-se perceber que grande parte dos estudantes se envolve completamente nas aulas que aprecia.

Na próxima questão (P4), “nem percebe o tempo passar”. O tempo “voa”. Quando estamos envolvidos muito em uma tarefa e esta nos atrai a atenção, há uma impressão de que o tempo passa rápido e gostaríamos de prolongar este sentir. Neste quesito, conforme Tabela 3, se observa que um terço dos estudantes fica completamente envolvido desejando que aquela atividade se prolongasse mais. De uma forma geral, mais da metade dos estudantes tem esta sensação de forma intensa, atribuindo notas 8, 9 e 10.

Um aspecto importante, na P5, conforme Figura 4, é que sente que o esforço foi recompensado. Reconhecer o quanto avançou e as novas conquistas tornam tudo mais agradável.



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

Tabela 2 – Dados primários tabulados por ocorrência das notas em cada pergunta.

		P1		P2		P3		P4		P5		P6		P7		P8		P9		P10		
		Sabe onde quer chegar. Tem foco e concentração		Concentra-se por longos períodos		Se sente seguro e mais forte		Nem percebe o tempo passar. O tempo "voa"		Feedback direto e imediato. Se sente recompensado.		Se sente capaz: Equilibra Habilidade e Desafio		Domina o assunto e tem a sensação de controle total		Fica feliz e tem prazer. Sente-se gratificado		Falta a consciência das necessidades corporais. Esquece até de comer.		Envolvimento total. Se sente absorvido pela atividade		
Nota	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%	Qtd	%
1	1	2,2%	1	2,2%	4	8,9%	1	2,2%	2	4,4%	2	4,4%	2	4,4%	1	2,2%	8	17,8%	2	4,4%		
2	0	0,0%	0	0,0%	1	2,2%	0	0,0%	2	4,4%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	3	6,7%	1	2,2%		
3	2	4,4%	2	4,4%	2	4,4%	3	6,7%	3	6,7%	0	0,0%	0	0,0%	2	4,4%	2	4,4%	2	4,4%		
4	0	0,0%	0	0,0%	1	2,2%	2	4,4%	4	8,9%	1	2,2%	3	6,7%	0	0,0%	3	6,7%	2	4,4%		
5	5	11,1%	5	11,1%	1	2,2%	3	6,7%	4	8,9%	7	15,6%	3	6,7%	6	13,3%	8	17,8%	2	4,4%		
6	1	2,2%	1	2,2%	4	8,9%	5	11,1%	4	8,9%	2	4,4%	2	4,4%	0	0,0%	2	4,4%	4	8,9%		
7	7	15,6%	7	15,6%	8	17,8%	2	4,4%	7	15,6%	5	11,1%	5	11,1%	7	15,6%	5	11,1%	5	11,1%		
8	10	22,2%	10	22,2%	10	22,2%	9	20,0%	7	15,6%	9	20,0%	12	26,7%	4	8,9%	2	4,4%	9	20,0%		
9	12	26,7%	12	26,7%	7	15,6%	5	11,1%	6	13,3%	7	15,6%	8	17,8%	12	26,7%	9	20,0%	10	22,2%		
10	7	15,6%	7	15,6%	7	15,6%	15	33,3%	6	13,3%	12	26,7%	10	22,2%	13	28,9%	3	6,7%	8	17,8%		
Soma	45	100,0	45	100,0	45	100,0	45	100,0	45	100,0	45	100,0	45	100,0	45	100,0	45	100,0	45	100,0		

Fonte: Dados primários coletados através de questionário e tabulados pelos autores.

Pela observação da linha contínua no topo das colunas, na Figura 5, emerge a percepção que as recompensas foram crescentes, com uma predominância das notas 7, 8, 9 e 10. Pode-se observar que a maioria, conforme Tabela 2, coluna P5, correspondendo a 66,7% se sentiu recompensada atribuindo notas de 6 em diante. E 26,6% se sentiram altamente recompensados com notas 9 e 10.

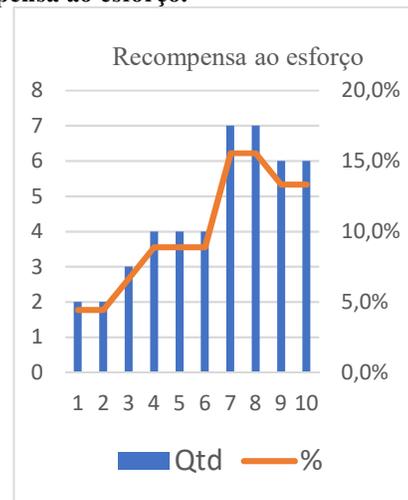
Outro aspecto que o *Flow* apresenta se refere ao empoderamento proporcionado ao estudante ao executar uma atividade que proporciona desafios às suas habilidades, mas que são factíveis de alcançar sucesso ao colocar empenho e esforço. Apresentada na questão seis (P6).

Analisar o quanto foram “exigidos” os alunos é interessante. Neste quesito, à exceção de 3 estudantes que atribuíram notas baixas, todos os demais tem uma percepção de que foram exigidos na medida adequada. Destaque para os 12 estudantes, que representam que um estudante em cada quatro se sentiram plenamente de acordo com esta afirmativa (26,75%), Tabela 2.

Figura 4 – Feedback e recompensa ao esforço.

Tabela 3 – O tempo “voa”

Nota	Qtd	%
1	1	2,2%
2	0	0,0%
3	3	6,7%
4	2	4,4%
5	3	6,7%
6	5	11,1%
7	2	4,4%
8	9	20,0%
9	5	11,1%
10	15	33,3%
Soma	45	100%



Fonte: Dados primários do questionário tabulados pelos autores.

Apresentadas as perguntas sete e oito, sua análise revela as seguintes informações: a) durante a atividade, cresce sua confiança e novamente gera-se o empoderamento do estudante com respeito à atividade; b) ele domina e controla a atividade sugerida a despeito dos desafios às suas habilidades; e c) sente-se gratificado pelo esforço e tem prazer em realizar a atividade.

Em ambos os casos 80% dos estudantes consideram que tiveram controle pessoal da atividade, gerando confiança, ao mesmo tempo que se sentiam gratificados.

As perguntas nove e 10 se referem ao envolvimento total na atividade, sendo absorvido totalmente por ela. Em alguns casos esquecendo até mesmo das necessidades fisiológicas, ou pelo menos protelando-as.

Na P9, Figura 5, se observou que efetivamente 12 estudantes (notas 9-10) se comportam em classe como quando executando uma atividade de game ou mesmo esportiva que gostam muito, protelando as necessidades fisiológicas em função da atividade. Na pergunta 10, Figura 6, observa-se 36 estudantes (80%) tem bom envolvimento (notas 7 a 10) deslocando a figura à direita.

Figura 5 – Esquece necessidades corporais

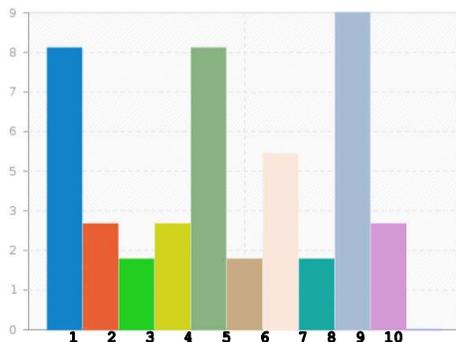
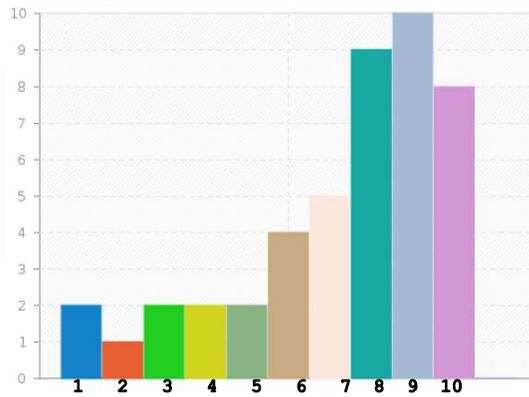


Figura 6 - Absorção total pela atividade



Fonte: Dados primários do questionário tabulados pelos autores.

Na seção a seguir o presente estudo descreve os resultados e discussões.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O *Flow* é um fenômeno individual, com aspectos diferenciado para cada pessoa. Neste item reconheceu-se que os autores, revisão integrativa, propuseram para educação em cada uma das características da teoria. É possível verificar que o papel do professor é fundamental como um estimulador. Para que o *Flow* aconteça o professor deve ter definidas as habilidades dos estudantes e os desafios a serem alcançados.

Após a análise dos três artigos observou-se que a maioria dos autores relata e relaciona as nove dimensões do *Flow*: 1. Equilíbrio desafio-habilidade; 2. Fusão entre ação e atenção; 3. Objetivos claros; 4. *Feedback* imediato; 5. Concentração intensa na tarefa; 6. Controle absoluto das ações; 7. Perda da autoconsciência; 8. Perda da noção de tempo; e 9. Experiência autotética.



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

Egbert (2003) sugere que efetivamente o *Flow* surge em classes de língua estrangeira, proporcionando um *framework* muito útil para estabelecer e avaliar as atividades de aprendizado de línguas estrangeiras. Refere-se também que o uso das TIC é um fator de forte influência.

A aplicação da teoria de *Flow* no ensino de tradução é uma nova tentativa. Em aprendizagem de línguas estrangeiras, a experiência do *Flow* dos estudantes depende de suas habilidades e desafios equilibrados, se há um objetivo de aprendizado claras, e se eles podem obter *feedback* sincronamente sobre o processo da tarefa, excluindo interferência externa (Guan, 2013). Uma tarefa de tradução adequada de textos práticos poderia incentivar os estudantes a entrar em um estado de *Flow*. A experiência de *Flow* surgiu a partir da prática de tradução do Inglês. Melhorou a aprendizagem dos estudantes, a motivação intrínseca e o nível geral de forma significativa.

Não é rara a situação em que o leitor deste artigo possa se recordar de um professor e de suas aulas, que lhe proporcionaram aprendizado com prazer e satisfação. O mesmo ocorre com os autores deste artigo, e o bom humor, as recompensas, o envolvimento, o desafio às habilidades, o feedback e outros fatores contribuíram para algo que geralmente é encarado como desagradável proporcionasse um estado de *Flow*.

Apresenta-se ao final o depoimento entre os vários colhidos (anonimamente) entre os estudantes, e que caracterizam o estudo que refere à aproximação entre estudantes e professores, conhecendo-se melhor:

Acho que para as aulas serem melhores os professores devem adotar atividades que possam ir além das apresentações orais ou lista de exercícios. Isso é um método de ensino antigo que avalia somente um tipo de conhecimento, se os professores souberem explorar o que há de melhor em seus estudantes eles se sentiriam mais estimulados e menos incapazes. (depoimento de estudante)

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para se alcançar o *Flow* é preciso conciliar os objetivos claros, as habilidades dos estudantes e os desafios nos conteúdos planejados. Vivenciar esta possibilidade na educação é preparar o estudante e o professor para um planejamento da aula.

Neste artigo, buscou-se trazer os conceitos basilares do estado de *Flow*, e direcionar o estudo para a sala aula, através das classes. Para tanto, elaborou-se uma parte introdutória e referencial, onde, além do autor principal, e que estabeleceu a teoria, Mihaly Csikszentmihalyi (1990), foram elencados



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

outros importantes autores, tanto do ponto de vista conceitual como com relação aos experimentos como Schmidt (2010), Wright (2008), Egbert (2003), Everett e Raven (2015), Guan (2013), etc. Valendo-se de pesquisa nas bases científicas elaborou-se também uma revisão integrativa, da qual se apresentou um breve resumo no artigo.

Por fim, projetou-se e testou-se um questionário para os estudantes, buscando que estes se referissem às classes que mais gostavam. Foi aplicado um *Survey*, tendo 59 respostas e 45 válidas e são estudantes de cursos técnicos com a faixa de 15 a 17 anos. Verificou-se a possibilidade de ocorrência do *Flow* em sala de aula. O preenchimento era espontâneo e não identificado e além de 10 questões diretas, foram deixadas perguntas descritivas onde cada estudante poderia fazer comentários.

Conclui-se que este estado é perfeitamente possível em sala de aula, o que permite tornar o aprendizado muito agradável. Considerou-se que os aspectos com a maioria das notas acima de 5 são fatores fundamentais (Tabela 2), para obtenção do *Flow*, merecendo forte atenção dos docentes.

Depreende-se do estudo, que o conceito de *Flow* refere-se a uma condição que ocorre ao se experimentar intensamente uma atividade. Esta experiência proporciona a imersão e absorção plenas do indivíduo na tarefa. Promove recompensas e satisfação em elevado nível, e faz com que aquele que o experimenta, queira permanecer naquele estado de forma prolongada. Metas, equilíbrio e feedback são fatores citados pelo autor e que foram confirmados no experimento.

Resta-nos a elevado grau de confiança de que o estudo das condições de *Flow*, associadas às novas tecnologias e conceitos de ensino-aprendizado podem trazer excelentes resultados para as novas gerações.



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

REFERÊNCIAS

- Cope, B., Kalantzis, M., McCarthy, S., Vojak, C., & Kline, S. (2011). Technology-mediated writing Assessments: Principles and processes. *Computers and Composition*, 28(2), pp. 79-96. DOI: 10.1016/j.compcom.2011.04.007.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. USA: Harper Perennial Modern Classics edition.
- Egbert, J. (2003). A study of Flow theory in the foreign language classroom. *The Modern Language Journal*, 87, pp. 499-518.
- Everett, M. W., & Raven, M. R. (2015). A case study of flow theory in pre-service undergraduate agriculture, food and natural resources education students. *Journal of the North American Colleges & Teachers of Agriculture*, 59(2), pp. 144-148.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 6a ed. São Paulo: Atlas.
- Gil, A. C. (2010). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5a ed. São Paulo: Atlas.
- Guan, X. (jul, 2013). A study on Flow Theory and translation teaching in China's EFL class. *Journal of Language Teaching and Research*, North America, 4, pp. 105-112.
- Jung, C. G. (1981). *Tipos Psicológicos*. Rio de Janeiro, Zahar.
- Lakatos, E. M. & Marconi, M. A. (2003). *Fundamentos de metodologia científica*. 5a ed. São Paulo: Atlas.
- Rogier, E., Veer, G. C., Benvenuti, L. & Consiglio, T. (2014) Perception or pixels –designing a visual world from the user's point of view. In: Ebert, A. et al. (Eds.) *Building Bridges HCI, Visualization, Cognitive Ergonomics*. IFIP Series, LNCS 8345. Springer, pp. 95-123.
- Schmidt, J. A. (2010) Flow in Education. (pp. 605-611) in: E. Baker, P. P. Peterson, & B. McGaw (Eds.) *International Encyclopedia of Education*, 3 ed. Northern Illinois University, DeKalb, IL, USA. London: Elsevier.
- Seaborn, K. & Fels, D. I. (2015) Gamification in theory and action: A survey. 74, pp. 14–31, *Int. J. Human-Computer Studies*.
- Senge, P. (1992). *A quinta disciplina*. São Paulo: Best Seller.



Seminário Universidades Corporativas e Escolas de Governo

Vianna, C. T. (jun, 2013). *Classificação das pesquisas científicas* - notas para os estudantes. Florianópolis, 2013, 2p. Disponível em: <<http://tabajara.tv>>. Acesso em: 5 jun. 2017.

Vigotsky, L. S. (1962). *Thought and language*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Wright, S. (set, 2008). (2017) *In the zone: Enjoyment, creativity, and the nine elements of “flow”*. Disponível em: <<http://www.new.meaningandhappiness.com/zone-enjoyment-creativity-elements-flow/26/>>. Acesso: 12 mar. 2017.